

CONFIGURAZIONE CONTROLLER



Guida strategica già
disponibile
primagames.com

0907 Parte n. X13-60667-01 IT

BIOWARE
CORP

Microsoft
game studios



XBOX 360

XBOX
LIVE



! AVVISO Prima di utilizzare questo gioco, leggere il Manuale di istruzioni di Xbox 360 e i manuali delle altre eventuali periferiche per informazioni importanti relative alla sicurezza e alla salute. Si consiglia di conservare tutti i manuali per riferimento futuro. Per eventuali sostituzioni dei manuali, visitare il sito www.xbox.com/support o chiamare il Supporto Tecnico di Xbox (vedere la terza di copertina).

Importanti avvertenze per la salute relative all'utilizzo dei videogame

Disturbi dovuti alla fotosensibilità

In una percentuale minima di utenti potrebbero insorgere disturbi dovuti all'esposizione ad alcune immagini, inclusi motivi o luci intermittenti, contenute nei videogiochi. Anche nei soggetti che in precedenza non hanno mai accusato disturbi di fotosensibilità o epilessia potrebbe celarsi una patologia non diagnosticata in grado di causare attacchi epilettici dovuti alla fotosensibilità durante l'utilizzo di videogiochi.

Tali disturbi possono essere accompagnati da vari sintomi, inclusi vertigini, visione alterata, spasmi al volto o agli occhi, spasmi o tremori alle braccia o alle gambe, senso di disorientamento, confusione o perdita temporanea dei sensi. Le convulsioni o la perdita dei sensi provocate dagli attacchi possono causare conseguenze dovute a cadute o all'impatto contro gli oggetti circostanti.

In presenza di uno qualsiasi di questi sintomi, interrompere immediatamente l'utilizzo del videogioco e consultare un medico. Poiché i bambini e gli adolescenti sono più soggetti a questo tipo di attacchi rispetto agli adulti, i genitori dovrebbero osservare o farsi descrivere direttamente l'eventuale insorgenza dei sintomi sopra indicati. È possibile ridurre il rischio di attacchi epilettici dovuti alla fotosensibilità adottando le seguenti precauzioni: sedersi lontano dallo schermo; utilizzare uno schermo di dimensioni inferiori; giocare in una stanza ben illuminata; evitare di giocare quando si è stanchi o affaticati.

Se nell'ambito familiare si sono verificati in precedenza casi di fotosensibilità o epilessia, consultare un medico prima di utilizzare il gioco.

Cosa è il sistema PEGI (Pan European Games Information)?

Il sistema di classificazione PEGI ha come obiettivo la tutela dei minori scoraggiando l'utilizzo di giochi non adeguati ad una determinata fascia d'età. Non si tratta di una guida alla difficoltà del gioco. Il sistema PEGI, che è composto da due diversi fattori, consente ai genitori o a chiunque acquisti dei giochi per bambini di effettuare una scelta informata e adeguata all'età del bambino per il quale si intende acquistare il gioco. Il primo fattore è una classificazione sulla base dell'età:



Il secondo fattore è costituito da un'icona che indica il tipo di contenuto presente nel gioco. A seconda del gioco, possono essere visualizzate diverse icone. La classificazione in base all'età tiene conto della concentrazione dei contenuti indicati dalle icone del gioco. Le icone sono:



Per ulteriori informazioni, visitare il sito <http://www.pegi.info> e pegionline.eu

MASS EFFECT - ELEMENTI DI BASE

- 2** L'universo di Mass Effect
- 2** Per iniziare
- 3** Creazione del personaggio
- 6** Come giocare
- 10** Mappa galattica

GUIDA APPROFONDITA

- 12** Dettagli sul combattimento
- 17** Equipaggiamento
- 19** Dati della squadra
- 21** Mondi inesplorati
- 22** Veicolo
- 24** Abilità
- 28** Amplia il tuo universo online!
- 29** Riconoscimenti
- 32** Garanzia limitata
- 33** Supporto tecnico

WWW.MASSEFFECT.COM

L'UNIVERSO DI MASS EFFECT




Nell'anno 2183, la razza umana è in grado di viaggiare fra le stelle a velocità superiori a quella della luce ed è entrata in contatto con numerose specie aliene. L'umanità si trova così a lottare per trovare una sua collocazione all'interno dell'ordine galattico.

Nei panni del comandante Shepard dell'Esercito dell'Alleanza dei Sistemi, a bordo della nave spaziale Normandy, rappresenti la prima e unica linea difensiva degli umani nei confronti delle strane meraviglie che popolano la galassia, sconfinata e spesso pericolosa. Le tue azioni e le tue decisioni determineranno il destino della specie umana... e il futuro dell'intera galassia.

Per iniziare

Inserisci il disco di gioco di Mass Effect™ nella console Xbox 360® e premi .

Comparirà il menu principale. Scegli **Inizia nuova carriera** e premi .

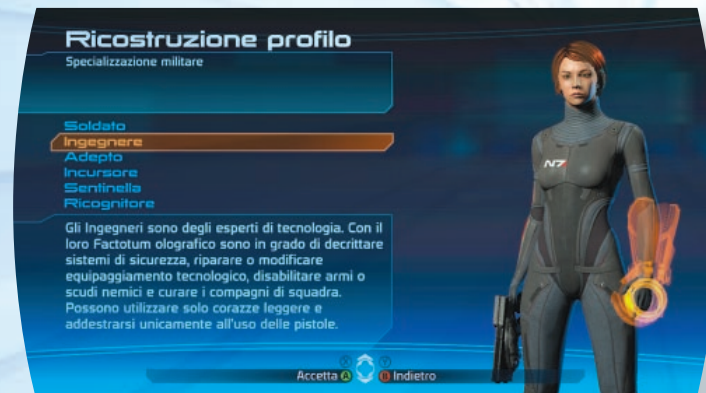
Accederai così al database del Computer missione e potrai iniziare a ricostruire il tuo profilo per confermare la tua identità.

CREAZIONE DEL PERSONAGGIO

Quando inizi a creare il tuo personaggio, hai a disposizione due opzioni:



- Giocare nei panni del comandante Shepard, scegliendo comunque il tuo nome.
- Creare un personaggio personalizzato, con controllo totale su tutti i dettagli.



Creare un personaggio personalizzato




Come prima cosa, usa la funzione della tastiera della console Xbox 360 per digitare il nome del comandante Shepard.

Subito dopo, devi definire il passato del tuo personaggio: è un Terrestre, un Colono o uno Spaziale? Questa scelta rappresenta la prima delle numerose variabili che determineranno le reazioni del tuo personaggio durante il gioco.

Usa  per selezionare una Storia pre-servizio e premi  per selezionarla.

Usa  per passare al Profilo psicologico. Premi  per scegliere fra Spietato, Eroe di guerra o Superstite.

Quindi premi  per selezionare la classe del personaggio. Se opti per l'impostazione predefinita, il tuo personaggio sarà un Soldato.

Classi

Esistono sei classi base, con un livello di forza variabile che può riguardare fino a tre aree diverse, per il giocatore e due compagni di squadra. Alcune classi concentrano tutta la loro forza in un settore di abilità; altre invece la suddividono in due aree, per equilibrare le opzioni tattiche a loro disposizione.

Le abilità di combattimento infliggono il massimo dei danni ai nemici.

Le abilità **tecnologiche** consentono di decrittare i sistemi di sicurezza e di indebolire le armi nemiche. Le abilità **biotiche** consentono di manipolare il mondo fisico utilizzando gli impulsi cerebrali.

Sodato – Specialista in combattimento

Il Soldato è un tenace guerriero in grado di gestire quasi tutti gli scenari di combattimento. Il Soldato ha un livello di Salute più elevato, può utilizzare un maggior numero di armi rispetto alle altre classi e imparare a indossare una corazza pesante. Nel gioco, il ruolo dei Soldati è quello di entrare nel vivo della battaglia, scegliere l'arma più adatta all'attuale situazione tattica e annientare gli avversari.

Ingegnere – Specialista tecnologia

L'Ingegnere è un esperto di tecnologia che, utilizzando le sue abilità specifiche, può manipolare con estrema facilità e rapidità l'ambiente circostante. Nel gioco, il ruolo degli Ingegneri è quello di modificare il campo di battaglia, curare la squadra e ridurre l'efficacia dei nemici (disattivando le armi e abbassando gli scudi).

Adepto – Specialista biotico

L'Adepto è un potente biotico in grado di modificare l'ambiente con la sola forza del pensiero. Può usare le sue abilità biotiche per manipolare tutti gli oggetti presenti sul campo di battaglia, compresi i bersagli nemici circostanti. Nel gioco, il ruolo degli Adepti è quello di inabilitare o indebolire i nemici, infliggendo al tempo stesso gravi danni.

Incursore – Combattimento/Tecnologia

L'Incursore è un guerriero esperto di tecnologia in grado di vincere le battaglie neutralizzando e uccidendo rapidamente i nemici. Nel gioco, il ruolo degli Incursori è quello di trovare strade alternative, equipaggiamento migliore e luoghi in cui appostarsi per ottenere una superiorità strategica sul nemico.

Ricognitore – Biotico/Combattimento

Il Ricognitore è un potente guerriero capace di combinare i poteri offensivi degli Adepti e dei Soldati. Ha accesso a varie tipologie di armi e corazze, e conosce numerose abilità biotiche. Nel gioco, il ruolo dei Ricognitori è quello di eliminare i nemici in modo rapido e brutale.

Sentinella – Biotico/Tecnologia

La Sentinella è la classe più flessibile, dato che possiede abilità biotiche e tecnologiche per manipolare l'ambiente, neutralizzare e attaccare i nemici o difendere la squadra. Nel gioco, il ruolo delle Sentinelle è quello di proteggere i compagni con barriere cinetiche e di curarli utilizzando tecniche mediche avanzate.

Personalizzazione volto

Nella schermata Personalizzazione volto puoi modificare i connotati del tuo personaggio. Puoi personalizzare l'intero volto, oppure concentrarti su un particolare specifico, come gli occhi o il naso. Usa gli indicatori delle varie sezioni per scegliere fra diversi dettagli facciali. Seleziona **Finisci** per accettare il volto che hai creato.



COME GIOCARE

Conversazione

I dialoghi a scelta multipla di Mass Effect ti consentono di personalizzare ulteriormente il tuo personaggio e di modificare gli eventi della trama utilizzando il menu circolare nella parte inferiore dello schermo.

Le opzioni nella parte sinistra della ruota approfondiscono la conversazione, mentre quelle a destra servono ad avanzare verso la sua conclusione.

Nella parte superiore della ruota sono visualizzate le opzioni Esemplare, che permettono al tuo personaggio di agire in modo pacifico e altruista. Le opzioni nella parte inferiore, invece, corrispondono ad azioni più aggressive e ostili che aumentano la fama di Rinnegato del tuo personaggio.

Se investi dei Punti Abilità in Fascino e Intimidazione, sul lato sinistro della ruota compaiono delle nuove opzioni che potranno esserti utili nelle conversazioni seguenti. Le opzioni Fascino compaiono con testo blu. Le opzioni Intimidazione sono visualizzate in rosso. (Per maggiori informazioni, consulta la sezione "Abilità" a pagina 24.)

Usa **I** per indicare la tua risposta, quindi premi **A** per visualizzarla in stile cinematografico. Non appena compare la ruota della conversazione, puoi scegliere la risposta. Il tuo personaggio pronuncerà la sua battuta nel momento più appropriato. Premi **X** per interrompere o saltare una linea di dialogo.



Interfaccia non di combattimento

Man mano che avanzi nel gioco, guadagni punti esperienza (PE) esplorando nuovi settori e intrattenendo conversazioni con altri personaggi.

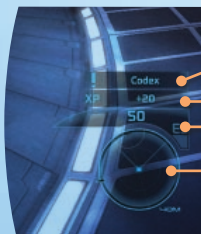
Quando puoi interagire con qualcosa o con qualcuno nel mondo di gioco, l'indicatore blu mostrerà un cerchio, al suo interno. Premi **A** per interagire.



① Barra di selezione

② Icona interazione

Sullo schermo compaiono per alcuni istanti i tuoi PE. La schermata Squadra del Computer missione mostra i PE che hai guadagnato. (Per maggiori informazioni, consulta la sezione "Dati della squadra" a pagina 19.)



Nuova voce del Computer missione

PE ottenuti

PE totali

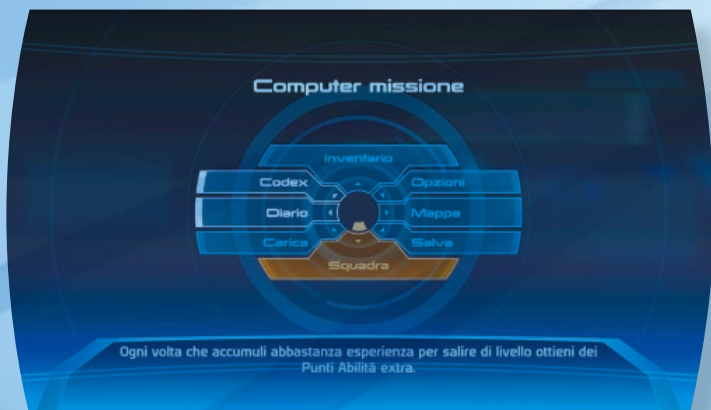
Minimappa

Computer missione

Premi **START** per aprire la visualizzazione del Computer missione. Usa **L1** per puntare una sezione della schermata e premi **A** per selezionarla. Le sezioni che lampeggiano sono quelle aggiornate di recente.

Il Computer missione ti consente di accedere a informazioni e dettagli in merito a:

- **Equipaggiamento** – Visualizza le armi, le corazze e gli altri oggetti in uso, insieme a delle opzioni per equipaggiarne di nuovi.
- **Opzioni** – Imposta le opzioni relative all'azione di gioco, al controller, alla grafica, all'audio e altro ancora. Molte di queste opzioni incidono sul livello di difficoltà e sull'esperienza visiva; assicurati di passarle in rassegna tutte quante.
- **Mapa** – Visualizza la tua posizione attuale e i vari punti di interesse.
- **Salva** – Salva la partita nello stato e nella posizione attuale.
- **Squadra** – Esamina le statistiche relative al tuo personaggio e ai membri della squadra.
- **Carica** – Carica le partite salvate e quelle salvate automaticamente.
- **Diario** – Visualizza gli incarichi attuali e quelli più recenti.
- **Codex** – Scopri ogni dettaglio dell'universo di Mass Effect.



Combattimento

Il sistema di combattimento di Mass Effect garantisce la massima precisione e un controllo assoluto della situazione.

Per estrarre l'arma, premi **X**. Per rinfoderare l'arma, premi **B**.

Per assegnare un'arma a qualsiasi membro della squadra, tieni premuto **LB** per scorrere tutte le armi disponibili. Usa **L1** per effettuare una scelta e premi **A** per selezionare. Rilascia **LB** per tornare al gioco.

Per usare delle abilità speciali per ogni membro della squadra, tieni premuto **RB**.

Per scegliere un'abilità, usa **L1** per evidenziarla e premi **A** per selezionarla. Ogni membro della squadra può avere una singola abilità attivata, all'interno di questa visuale.

(Per maggiori informazioni, consulta la sezione "Dettagli sul combattimento" a pagina 12.)

Avanzare di livello

Aumento di livello

Tu e la tua squadra potete avanzare di livello accumulando PE, assegnati ogni volta che sconfiggi nemici, utilizzi determinate abilità o completi una missione.

La riserva di PE è comune a tutta la squadra. Tutte le azioni della squadra vanno a incrementare questa riserva e l'intera squadra aumenta di livello nello stesso momento, compresi i membri rimasti sulla Normandy, che non prendono direttamente parte all'azione.

Benefici dell'aumento di livello

Quando il tuo personaggio sale di livello, ecco cosa accade:

1. La salute aumenta. Alcune abilità possono aumentare questo bonus.
2. Ottieni Punti Abilità. Puoi investire questi punti in qualsiasi momento per aumentare il tuo grado.

Aumento di livello automatico e Annulla Punti Abilità

Premi **Y** nella schermata Squadra per distribuire i Punti Abilità automaticamente.

Dopo aver investito dei Punti Abilità, puoi premere **X** per annullare le tue scelte.

MAPPA GALATTICA

La mappa galattica è situata al centro della plancia della Normandy. Per accedervi, sali in plancia e seleziona l'immagine olografica della galassia. La mappa galattica si compone di quattro livelli, con dettagli variabili per quanto riguarda la navigazione galattica.

Premi **A** per raggiungere una posizione selezionata. Premi **X** per ridurre il livello della visuale attuale. Premi **B** per uscire dalla mappa galattica.

Livello galattico

Mostra una visuale dall'alto della galassia e degli ammassi stellari collegati con dei portali galattici.



Livello ammasso

Mostra i sistemi stellari esplorabili ed elenca i corpi celesti accessibili nei vari sistemi, come pianeti, campi di asteroidi e strutture artificiali, come le stazioni spaziali.



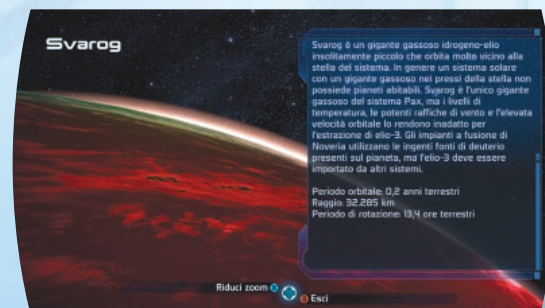
Livello sistema

Mostra una visuale dettagliata del sistema stellare selezionato, con informazioni sulla stella e sui corpi celesti esplorabili.



Livello pianeta

Mostra informazioni dettagliate sul corpo celeste attorno al quale stai orbitando, compresi dati ed elementi relativi agli eventi in fase di svolgimento.



DETTAGLI SUL COMBATTIMENTO



All'interno dell'HUD vi sono i seguenti elementi:

- 1 **Mirino** – Prende di mira gli oggetti nell'ambiente circostante. I nemici vengono evidenziati in rosso, gli elementi alleati in blu. I pericoli sono segnalati con il colore arancione.
- 2 **Barra di stato della squadra** – Mostra in tempo reale lo stato della squadra, relativamente a salute e scudi. Indica inoltre lo stato di movimento della squadra.
- 3 **Radar** – Mostra i nemici a portata di tiro. Visualizza anche i segnali della mappa di gioco.
- 4 **Barra di selezione** – Mostra il nome dell'oggetto evidenziato e i risultati che puoi ottenere premendo **A**.

Il sistema di combattimento offre comandi di precisione per il movimento, le scelte decisionali e il posizionamento della visuale. Fra le funzioni principali vi sono:

Puntamento: usa **R** per spostare il mirino. Le abilità e il fuoco delle armi sono rivolte sempre verso il centro del mirino.

Mira assistita: l'icona della mira assistita indica il nemico più vicino al mirino. Premi **L** per aumentare il livello di zoom, migliorando la precisione delle armi per le quali hai già ricevuto un addestramento. (Puoi addestrarti all'uso di un'arma investendo Punti Abilità su di essa.)

Precisione: le lunghe raffiche riducono progressivamente la precisione dell'arma. Più sei addestrato all'uso di un determinato tipo di arma, tuttavia, maggiore è la tua precisione.

La precisione si riduce a causa di:

- **Contraccolpo** – Quando apri il fuoco, un'arma genera un contraccolpo, che va a ridurre la precisione di tiro.
- **Stanchezza** – Scattando troppo spesso finirai per stancarti. (Premi **A** per scattare o assalire un nemico.)



Ruota dei poteri: Per accedere alle abilità e utilizzarle, tieni premuto **RB** per aprire la ruota dei poteri.


Usa **L** per scorrere le abilità di ogni membro della squadra. Seleziona un'abilità e premi **A** per assegnarla come azione.





Puoi anche premere **X** per assegnare l'abilità. Premi **RB** quando la vuoi utilizzare.

Usa **R** per indicare un punto nel mondo di gioco dove eseguire l'azione. Ogni membro della squadra può dichiarare una sola azione.

Rilascia **RB** per attivare l'azione e utilizzare così l'abilità.

Ordini squadra

Usa  per impartire ordini di squadra sul campo:

- Premi  per inviare la squadra nella posizione scelta come bersaglio.
- Premi  per ordinare alla squadra di mettersi al riparo.
- Premi  per ordinare alla squadra di attaccare un nemico specifico.
- Premi  per ordinare a tutti di raggiungerti e, quindi, di seguirti.

Armi

Pistole

Le pistole sono molto precise, semplici da usare in movimento e con poco contraccolpo. Possono essere efficaci a diverse portate, ma infliggono un danno limitato. Le classi Soldato, Ingegnere, Adepto, Ricognitore e Infiltratore possono addestrarsi nell'uso delle pistole.



Fucili

I fucili hanno una scarsa velocità di fuoco e un forte contraccolpo, ma se usati a corto raggio possono infliggere gravi danni a bersagli multipli. Le classi Soldato e Ricognitore possono addestrarsi nell'uso dei fucili.



Fucili d'assalto

I fucili d'assalto, armi d'ordinanza di moltissimi gruppi armati, sono un ottimo compromesso tra potenza di fuoco, gittata e precisione. Solo la classe Soldato può addestrarsi nell'uso dei fucili d'assalto.





Fucili di precisione

I fucili di precisione possono colpire bersagli molto distanti con estrema accuratezza, arrecando danni ingenti. Hanno tuttavia una scarsa velocità di fuoco e a distanza ravvicinata sono praticamente inutili. Solo le classi Soldato e Infiltratore possono addestrarsi nell'uso dei fucili di precisione.



Granate

Le granate dell'Alleanza, a forma di disco, possono planare per lunghe distanze e si agganciano ai bersagli o a qualsiasi superficie piana, per essere poi fatte detonare a distanza. Solo tu puoi usare le granate.

Premi  per lanciare una granata, quindi premi di nuovo  per farla esplodere. Se non la fai detonare, la granata esplotterà automaticamente dopo 10 secondi.



Corazza

Corazza leggera

Le corazze leggere offrono una protezione minima contro il fuoco nemico e limitano le penalità di movimento che incidono sulla precisione dell'arma. Tutte le classi di personaggi possono usare le corazze leggere.

Corazza media

Le corazze medie aumentano il livello di protezione, ma anche le penalità di movimento che incidono sulla precisione dell'arma. I Soldati possono indossare fin dall'inizio le corazze medie, mentre le classi Ricognitore e Infiltratore possono farlo solo dopo uno specifico addestramento.

Corazza pesante

Le corazze pesanti offrono il massimo livello di protezione contro il fuoco nemico, ma la precisione dell'arma ne risente a causa delle elevate penalità di movimento. Solo i Soldati addestrati per i combattimenti in prima linea possono indossarle. Nessuna classe di personaggi può usare le corazze pesanti, inizialmente: la classe Soldato, però, può farlo dopo uno specifico addestramento.



Fra le tipologie di equipaggiamento vi sono:

- Corazza
- Granate
- Fucili
- Fucili d'assalto
- Factotum
- Fucili di precisione
- Amplificatori biotici
- Pistole



Potenziamenti

I potenziamenti migliorano e personalizzano gli equipaggiamenti, consentendoti di infliggere più danni, potenziare gli scudi e molto altro ancora. Puoi potenziare esclusivamente i seguenti equipaggiamenti: corazze, armi, munizioni e granate.

Ogni oggetto del tuo equipaggiamento possiede uno slot specifico per il potenziamento. Lo slot munizioni delle armi, per esempio, può essere potenziato solo con un potenziamento delle munizioni.

Per potenziare un equipaggiamento, accedi al Computer missione e seleziona **Equipaggiamento**. Seleziona quindi l'equipaggiamento da potenziare, nella serie di selezione in basso a destra, e premi **X** per accedere alla schermata Potenziamento.

Per potenziare le munizioni, seleziona l'arma a cui fanno riferimento, quindi premi **O** per visualizzare il potenziamento. Premi **A** per confermare il potenziamento e uscire.

Amplificatori biotici

I biotici possono migliorare i propri poteri in determinate discipline biotiche mediante l'uso di amplificatori. Questi dispositivi speciali sono prevalentemente dei piccoli congegni elettronici che vanno indossati dietro le orecchie o all'altezza della nuca.

Factotum

I Factotum sono strumenti diagnostici e mini-costruttori multifunzione impiegati in molti modi sul campo di battaglia, per esempio per violare sistemi, decrittare o riparare.

Risorse

Container

I container sono presenti su tutti i pianeti e spesso contengono equipaggiamento o risorse preziose. I container hanno l'aspetto di armadietti metallici, o di casse da trasporto. Non è possibile inserire oggetti all'interno dei container.

Omni-gel

Le componenti tecnologiche che si possono recuperare nell'ambiente di gioco si chiamano omni-gel. Puoi usare l'omni-gel con il Factotum per effettuare operazioni di carattere elettronico o di decrittazione. Usando l'omni-gel puoi anche riparare il Mako, il tuo veicolo.

Crediti

I crediti sono la valuta dell'universo di Mass Effect.

Medi-gel

Il medi-gel è una sostanza in grado di guarire ferite e curare malattie. Puoi ottenerlo negli ambienti di gioco o dai personaggi non-giocanti. In alcuni negozi puoi anche acquistare un potenziamento della quantità di medi-gel trasportabile. Premi **Y** per utilizzare il Pronto soccorso.

Informazioni sui membri della squadra



Seleziona **Squadra** nel Computer missione per visualizzare una serie di informazioni su ogni membro della squadra. Le informazioni includono:

- 1 Nome
- 2 Classe
- 3 Aspetto
- 4 Indicatori Esemplare e Rinnegato (solo Shepard)
- 5 PE e livello
- 6 Salute
- 7 Abilità sbloccata
- 8 Abilità bloccata
- 9 Descrizione abilità
- 10 Punti Abilità disponibili

Livello attuale

Mano a mano che guadagni esperienza, il tuo livello attuale riflette i tuoi progressi nel gioco.

Quando ottieni abbastanza esperienza per avanzare al livello successivo, ti vengono assegnati dei Punti Abilità che puoi investire per sbloccare gradi più elevati o nuove abilità.

Salute

Riporta il valore attuale della tua salute e il valore massimo possibile. La salute rappresenta la capacità di assorbire danni in combattimento. Se la tua salute scende a zero, muori. Il valore massimo possibile aumenta mano a mano che progredisci nell'azione di gioco.

Punti esperienza

Elenca i punti esperienza (PE) attualmente in tuo possesso e il numero complessivo necessario per l'avanzamento di livello.

Indicatori Esemplare e Rinnegato

Questi indicatori rappresentano le tue scelte nel corso del gioco.

L'indicatore Esemplare sale di livello quando compisci scelte nobili, volte alla cooperazione o al sacrificio. L'Esemplare raggiunge i propri obiettivi facendo la cosa giusta, al momento giusto.

L'indicatore Rinnegato sale di livello quando compisci scelte aggressive, egoistiche oppure spietate. Il Rinnegato raggiunge i propri obiettivi ricorrendo a qualsiasi mezzo.

Abilità

Investendo Punti Abilità puoi aumentare la tua efficacia nel campo della biotica, del combattimento o della tecnologia, così come attivare nuove abilità speciali.

Tu e la tua squadra potenziate le abilità nello stesso modo. (Per maggiori informazioni, consulta la sezione "Abilità" a pagina 24.)

Selezione squadra

Usa la schermata Selezione squadra per reclutare una squadra equilibrata, basandoti sulle abilità di combattimento, biotiche e tecnologiche di ogni suo potenziale membro.

Premi **L** o **R** per passare in rassegna i membri disponibili. Premi **X** per aggiungere o rimuovere un membro. Premi **Y** in qualsiasi momento per esaminare la tua squadra. Premi **A** per accettare la squadra che hai formato.

Sono soltanto due le occasioni nelle quali puoi scegliere i membri della tua squadra:

- Quando incontri per la prima volta un nuovo potenziale membro della squadra.
- Quando lasci la Normandy, dove puoi fare ritorno per modificare i componenti della squadra.

Scegli la tua squadra con attenzione: quando lasci la Normandy, il più delle volte potrai cambiare squadra solo al tuo ritorno sulla nave.

Come raggiungere un mondo inesplorato

Le tue missioni nella Fascia di Attica ti condurranno in molti pianeti inesplorati con misteriose anomalie. Per scoprire la vera natura di queste anomalie, dovrai atterrare ed esplorare la superficie dei pianeti.

Dalla mappa galattica, seleziona **Navigazione ammasso**, **Navigazione sistema** e infine **Atterraggi planetari**.

Una volta atterrato sul pianeta, potrai esplorarne la superficie a bordo del Mako, dotato di potenti sensori in grado di rilevare nemici alieni, anomalie di natura tecnologica e risorse.

Usa il Computer missione in un pianeta inesplorato per scoprire cosa c'è nelle vicinanze. Premi **A** per impostare una destinazione nell'attuale posizione del cursore, che verrà poi visualizzata nel radar con una freccia.

Come ripartire da un mondo inesplorato

Quando sei pronto a lasciare un pianeta inesplorato:

1. Premi **START** per aprire il Computer missione e seleziona **Mappa**.
2. Premi **X** per tornare alla Normandy.



VEICOLO

Mako

Il Mako è un veicolo leggero da combattimento. Trasporta la tua squadra sul campo di battaglia e fornisce fuoco di supporto e copertura.

Per entrare nel Mako con la tua squadra, selezionalo e premi **A**.

Muovi **L** per guidare il Mako e muovi **R** per ruotare la visuale. Premi **A** per saltare il terreno accidentato o schivare il fuoco nemico.

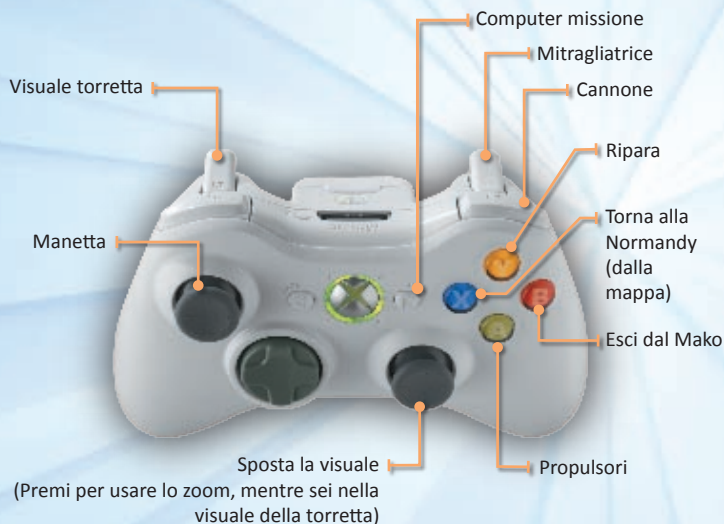
Premi **LT** per aumentare lo zoom con la visuale delle armi, **RB** per usare il cannone e **RT** per usare la mitragliatrice.

Per uscire dal Mako, trova un punto stabile e sicuro e premi **B**. Cerca di controllare il livello di pericolo all'esterno prima di uscire: nelle atmosfere più ostili, infatti, sei in grado di sopravvivere soltanto per un periodo di tempo limitato.



L'HUD del veicolo mostra la salute dei membri della squadra e gli scudi, come pure lo stato degli armamenti e degli equipaggiamenti del Mako.

Configurazione comandi Mako



Come riparare il Mako

Puoi utilizzare dell'omni-gel per riparare il Mako direttamente sul campo di battaglia premendo **Y**. Prima, però, devi fermare il Mako, restare al suo interno e cessare il fuoco.

ABILITÀ

Un'abilità è un settore di esperienza che può migliorare man mano che progredisci nel gioco. Accumulando esperienza otterrai Punti Abilità da investire per migliorare vari aspetti del tuo personaggio.

Le abilità accessibili a te e alla tua squadra dipendono dalla classe che hai scelto durante la creazione del personaggio. Ai vari livelli di competenza, indicati dalle icone sull'abilità, sbloccherai nuove abilità o poteri nella schermata Squadra.

Abilità di combattimento



Pistole – Migliora la precisione e il danno con le pistole. Attiva l'abilità Cecchino, che consente di utilizzare le pistole in modo più rapido e preciso per un periodo di tempo limitato.

Fucili – Migliora la precisione e il danno con i fucili. Attiva l'abilità Strage, che consente di sparare una potente raffica in grado di danneggiare più nemici.

Fucili d'assalto – Migliora la precisione e il danno con i fucili d'assalto. Attiva l'abilità Carneficina, che consente di sparare più a lungo e con maggiore precisione.

Fucili d'assalto – Migliora la precisione e il danno con i fucili d'assalto. Attiva l'abilità Assassinio, che aumenta il danno del colpo di precisione successivo.

Corazza – Aumenta la quantità di danni che la corazza può assorbire o consente di equipaggiare modelli più pesanti, in base alla classe del personaggio. Attiva l'abilità Scudo potenziato, che rigenera lo scudo della tua corazza in battaglia.

Addestramento assalto – Aumenta il danno delle armi e corpo a corpo. Attiva l'abilità Scarica di adrenalina, che azzerà i tempi di ricarica di tutte le abilità in modo che possano essere usate immediatamente.

Forma – Aumenta la tua salute, rendendoti in grado di sostenere più danni prima di morire. Attiva l'abilità Immunità, che rende più efficace la tua protezione contro i danni per un periodo di tempo limitato.

Addestramento Spettro – Aumenta salute, precisione ed efficacia nell'uso di tutte le armi e tutti i poteri. Fornisce l'abilità Coesione, che consente di rianimare l'intera squadra, qualora i suoi membri vengano feriti in combattimento.

Abilità tecnologiche



Smorzamento – Aumenta il raggio esplosivo delle mine tecnologiche. Attiva il campo Smorzamento, che inibisce l'uso delle abilità tecnologiche e biotiche nemiche durante il combattimento.

Decrittazione – Ti consente di utilizzare dell'omni-gel per violare i sistemi di sicurezza e aprire porte e container. Rende inoltre disponibile Sabotaggio, che disattiva velocemente le armi nemiche durante i combattimenti.

Violazione – Accelera la ricarica delle mine di prossimità tecnologiche. Attiva inoltre l'abilità Violazione IA, che consente di controllare i nemici sintetici in modo che attacchino qualsiasi bersaglio circostante, inclusi i loro stessi alleati.

Elettronica – Permette di aumentare la forza degli scudi e di violare i sistemi di sicurezza di alcuni oggetti bloccati. Inoltre consente di utilizzare l'abilità Sovraccarico, che danneggia o disattiva gli scudi nemici in combattimento.

Abilità biotiche



Lancio – Genera un campo biotico che scaglia lontani gli oggetti entro la portata.

Sollevamento – Genera un campo biotico che solleva in aria gli oggetti.

Deformazione – Genera un campo biotico che disgrega lentamente gli oggetti che colpisce, infliggendo dei danni e riducendo temporaneamente l'efficacia della corazza.

Singularità – Genera un campo biotico che causa il volo degli oggetti, schiantandoli violentemente gli uni contro gli altri.

Barriera – Genera un campo biotico che assorbe i colpi delle armi.

Stasi – Genera un campo biotico che circonda e isola qualsiasi oggetto con cui entri in contatto, impedendo ai nemici di muoversi e attaccare ma anche proteggendoli da qualsiasi genere di danno.

Abilità aggiuntive

Fascino – Aumenta le opzioni di conversazione Fascino e riduce il numero di crediti necessari per acquistare oggetti nei negozi.

Intimidazione – Aumenta le opzioni di conversazione Intimidazione e la quantità di crediti ottenuta vendendo oggetti nei negozi.

Abilità di classe

Alcune abilità sono pertinenti solo alle singole classi di personaggio:

Soldato – Aumenta la salute e la velocità di recupero della medesima.

Ingegnere – Riduce il tempo di ricarica delle abilità tecnologiche e aumenta la resistenza tecnologica.

Adepto – Riduce il tempo di ricarica delle abilità biotiche e aumenta la resistenza biotica.

Infiltratore – Aumenta il danno provocato dalle mine tecnologiche e riduce il surriscaldamento di fucili di precisione e pistole.

Sentinella – Riduce il tempo di ricarica delle abilità tecnologiche e biotiche, aumenta i danni inflitti e la precisione con le pistole, fornisce l'abilità Cecchino.




Ricognitore – Aumenta la resistenza biotica e il danno inflitto con fucili e pistole.

Potenziamenti delle abilità

Tu e i membri della tua squadra disponete di un elenco di abilità, che rappresentano le capacità, i punti di forza e i tipi di addestramento di ogni personaggio. Spendendo Punti Abilità in queste abilità, puoi andare a migliorare determinati aspetti del personaggio, arrivando a sbloccare nuovi attacchi, aune, competenze e abilità.

Punti Abilità

Usa i Punti Abilità per acquistare abilità di grado elevato.

Premi  per accedere al Computer missione, quindi seleziona **Squadra**. Usa  per selezionare un'abilità e premi  per investire un Punto Abilità e aumentare il grado.

Specializzazione

La specializzazione potenzia le abilità specifiche delle classi. Dopo aver portato a termine un incarico facoltativo dell'Alleanza, puoi scegliere una specializzazione per il tuo personaggio, andando a incrementare il numero massimo di Punti Abilità che puoi investire nelle abilità specifiche della sua classe.

AMPLIA IL TUO UNIVERSO ONLINE!

Vuoi esplorare le regioni più remote dell'universo di Mass Effect? Vuoi incontrare degli altri Spettri? Cerchi un luogo dove discutere sulla condizione della galassia? Allora unisciti alla comunità ufficiale di Mass Effect di BioWare®!

Crea un account BioWare e attivalo per accedere a contenuti speciali, inviare messaggi su forum esclusivi, comunicare con la squadra di sviluppo di Mass Effect, inviare contenuti speciali, vedere riconosciuto il tuo impegno, inviare messaggi agli altri membri e, in generale, fare parte di una delle comunità più esclusive esistenti.

Ricevi la newsletter della comunità BioWare, annunci sui nuovi giochi, aggiornamenti, ultime notizie e molto altro ancora!

WWW.MASSEFFECT.COM

BioWare

Direttore progetto
Casey Hudson

Ideatore principale
Preston Watamaniuk

Sceneggiatore principale
Drew Karpyshyn

Direttore artistico
Derek Watts

Programmatore principale
David Falkner

Produttori esecutivi
Ray Muzyka (direttore esecutivo)

Greg Zeschuk (presidente)

Animazione
Jonathan Cooper

— Responsabile
Cristian Enciso

Chris Hale
Ben Hindle

Mark How
Rick Li

Marc-Antoine
Matton

Kees Rijnen
Dave Wilkinson

Animazione filmati
Shane Wibelbourn

— Responsabile
Tony de Waal

Nick DiLiberto
Mike Higgins

Ryan Kemp
Brad Kinley

Colin Kneuppel
Pasquale LaMontagna

Parrish Ley
Greg Lidstone

Joel MacMillan
Sherridon Routley

Direttore dipartimento animazione e filmati
Steve Gilmour

Grafica personaggi
Mike Spalding

— Responsabile
Tim Appleby

Matt Charlesworth
Francis Lacuna

Ryan Lim
Steve Runham

Sean Smalles
Jaemus Wurzbach

Bozzettisti
Fran Gaulin

Sung Kim
Matthew Rhodes

Grafico interfaccia
Nelson Housden

Grafica livelli
Mike Trotter

— Responsabile
Don Arcata

Kelly Chow
Tristan Clarysse

Nolan Cunningham
Boali Dashtestani

Michael Jeffrey
Noel Lukasevich

Chris Ryzebol
Marcel Silva

Mike Smith
Jason Spykerman

Neil Valeriano
Gina Wibelbourn

Grafici tecnici
Adrien Cho

— Responsabile
Brian Chung

Jeff Vanelle
Grafica effetti visivi

Shareef Shanawany
— Responsabile

Alim Chaarani
Trevor Gilday

Andrew Melnychuk-
Oseen

Ryan Rosanky
Jacky Xuan

Direttore dipartimento grafica
Dave Hibbein

Progettazione audio
Steven Sim

— Responsabile
Michael Kent

— Responsabile
associato

Matt Besler
Vance Dylan

Michael Peter
Jeremie Voillot

Progettazione sistemi filmati
Brad Prince

— Responsabile
Ideatori filmati

Ken Thain
— Responsabile

Jonathan Epp
James Henley

Nathan Moller
Jonathan Perry

Armando Troisi
Ideatori sistemi

Jason Attard
Jason Booth

Georg Zoeller
Ideatori tecnici

Dusty Everman
— Responsabile

Rick Burton
Keith Hayward

David Sitar
Peter Thomas

Keith Warner
John Winski

Sceneggiatura
Luke Kristjansson

Chris L'Etoile
Mac Walters

Patrick Weekes
Editor

Cookie Everman
Direttore dipartimento

progettazione
Kevin Barrett

Responsabili progetto
Yanick Roy

— Responsabile
Corey Andruko

Assistenti alla produzione
Steve Lam

Nathan Plewes
Produttore

doppiaggio e risorse esterne
Shauna Perry

Assistenti produttori risorse esterne
Teresa Costea

Melanie Fleming
Responsabile progetto

localizzazione
John Campbell

Direttore dipartimento
produzione

Duane Webb
Capo

programmazione strumenti
Darren Wong

Programmatore
Marc Audy

Robert Babiak
Noel Borstad

Skye Boyes
Jason Ewasluk

Dan Fessenden
Prashan

Gunasingam
Dan Hein

Brenon Holmes
Ryan Hoyle

Mark Jaskiewicz
Oliver Jauncey

Don Moar
Daniel Morris

Christina Norman
Chris Orthner

Chris Ozeroff
Chris Petkau

Rejean Poirier
Shawn Potter

Zousar Shaker
Janice Thoms

Craig Welburn
John Wetmiller

Programmatore strumenti
Chris Christou

Andy Desplenter
Blake Grant

Carson Knittig
Stefan Lednickiy

Chris Mihalick
Brent Scriver

Kris Tan
Jon Thompson

Ryan Warden
Tom Zaplachinski

Programmatore grafica
Jonathan Baldwin

Rob Krajcarski
Matt Peters

Programmatore audio
Marwan Audeh

Sophia Chan
Pat LaBine

Don Yakielashek
Assistente direttore

dipartimento programmazione
Aaryn Flynn

Analisti controllo qualità
Scott Langevin

— Responsabile
Bob McCabe

— Responsabile
progettazione

Kim Hansen
— Responsabile

tecnico
Guillaume

Bourbonnière
Billy Busckell

Derrick Collins
Mitchell T. Fujino

Ryan Loe
Brian Mills

Iain Stevens-Guille
Programmatore CQ

Alex Lucas
Jonathan Newton

Jay Zhou
Addetti al testing

squadra controllo qualità
Vanessa Alvarado

Zachery Blanchette
Reid Buckmaster

Chris Buzon
Chris Corfe

James Farmer
Andrew Gauthier

Darren Gilday
Stanley Hunt

Raymond Huot
Andrea Hussey

Thomas Jalbert
Chris Johnstone

Jack Lamden
Arone LeBray

Michael Liaw
Jonathan Pacholuk

Richard Poulin
Kyle Shewchuk

Ameeth Thandi
Kevin Therrien

Malcom Tough
Thomas

Trachimowich
Daniel Trotter

Tayce Wilson
Direttore

dipartimento CQ
Phillip DeRosa

Grafica addizionale
Sasha Beliaev

Ken Finlayson
Shane Hawco

Eric Poulin
Rion Swanson

Rob Sugama
Jillian Tamaki

Ideazione addizionale
Rafael Brown

Charly Carlos
Eric Fagnan

Chris Hepler
Scott Horner

Mike Laidlaw
Paul Marino

Kevin Martens
Aidan Scanlan

Kris Schoneberg
Jay Turner

Programmazione agiuntiva
Chris Blackbourne

Howard Chung
Jordan Dubuc

Jan Goh
— Responsabile

Michael Graves
Chris Johnson

Scott Meadows
James Redford

Sidney Tang
Julie West

Graham Whildal
Peter Woytiuk

Produzione addizionale
Alain Baxter

CQ aggiuntivo
Steven Deleueu

Nathan Frederick
Curtis Knecht

Denny Letourneau
Vanessa Prinsen

Homan Sanale
Compositori colonna

sonora originale
Jack Wall

— Responsabile
Sam Hulick

Musica aggiuntiva
Richard Jacques

David Kates
Musica

riconoscimenti
m4 part II

Scritta ed eseguita
dai Faunts

Direzione doppiaggio
Ginny McSwain

Caroline
Livingstone

Chris Borders
Servizi di casting

Tikman
Productions, Inc.

Doppiaggio registrato presso
Technicolor

Interactive
Services (Burbank)

Blackman
Productions

(Edmonton)

Montaggio dialoghi aggiuntivo

Dave Chan

CAST MASS EFFECT

Steve Barr
Urdnot Wrex
Voci aggiuntive

Kimberly Brooks
Ashley Williams

Keith David
Capitano David Anderson

Seth Green
Jeff "Joker" Moreau

Jennifer Hale
Comandante Shepard (donna)
Voci aggiuntive

Lance Henriksen
Ammiraglio Steven Hackett

Ali Hillis
Llana T'Soni

Brandon Keener
Garrus Vakarian

Mark Meer
Comandante Shepard (uomo)
Voci aggiuntive

Marina Sirtis
Matriarca Benezia

Liz Sroka
Tali'Zorah nar Rayya
Voci aggiuntive

Raphael Sbarge
Kaidan Alenko

Fred Tatasciore
Saren

Voci aggiuntive
Leigh Allyn Baker
April Banigan
Wendy Braun
Scott Bullock
Andy Chanley
Cam Clarke
Townsend Coleman

Tim Conlon
Marianne Copithorne

Belinda Cornish
Josh Dean

Grey Delisle
Charles Dennis
Robin Atkin Downes

Alastair Duncan
Chris Edgerly

Jeanne Elias
Gideon Emery
Dannah Feinglass

Brian George
Kim Mai Guest
Jeff Haslam

Roger L. Jackson
Peter Jessop
John Kirkpatrick

Lex Lang
Matthew Levin
David Ley

Anndi McAfee
Kim McCaw

Gord Marriot
Erin Matthews
Diane Michelle

Jeff Page
Chris Postle
Bill Ratner

Neil Ross
Dwight Schultz
Carolyn Seymour

David Shaughnessy
Armin Shimerman
Jane Singer Jan

Alexandra Smith
Kath Soucie
Steve Staley

Stephen Stanton
April Stewart
Cree Summer

Keith Szarabajka
George Szilagyi
Mari Weiss

Gary Anthony Williams

David Wittenberg
Shanelle Workman
John Wright
Gwendolyn Yeo
Rick Zieff

Motion capture
Giant Studios

Scansioni 3D
Occhi 3D

MARKETING
Direttore marketing
Ric Williams

Grafica
Todd Grenier
Mike Sass

Comunità
Jason Barlow
Chris Priestly
Jay Watamaniuk

Responsabile marketing
Jarrett Lee

PR
Matt Atwood
Erik Einsiedel

Web
John Four
Jeff Marvin
Robin Mayne

Colin Walmsley

OPERAZIONI E AMMINISTRAZIONE
Direttore operazioni
sviluppo

Darryl Horne

Direttore finanziario/
Direttore sviluppo
commerciale

Richard Iwaniuk

Responsabile servizi amministrativi
Jo-Marie Langkow

Finanza/Personale
Lori Burkosky
Janice Cardinal

Todd Derechey
Nils Kuhnert
Sharon Pate
Treena Rees

Direttore risorse umane
Derek Sidebottom

Risorse umane
Celia Arevalo
Theresa Baxter

Ellen Cunningham
Mark Kluchky
Leanne Korotash

Direttore ideazione
senior

Josh Atkins

Ideazione
addizionale

Stephen McLaughlin

GRAFICA
Direttore artistico

Jonas Norberg

Direttore artistico
senior

Kevin Brown

Direttore grafica
Kiki Wolfkill

Grafica addizionale
Doug McBride
Michael Cahill

Jeff McCrory
Ryan Wilkerson

Montaggio video
Curtis Neal

Assistenti montaggio video
Aaron Bear
Colin McLoughlin

Audio
Responsabile

progettazione audio
Ken Kato

Progettista audio
Keith Sjoquist

Direttore audio
senior

Guy Whitmore

TESTING
Responsabile testing

Kyle Shannon

Squadra testing Core
Brandon Anthony

Brett Dupree

Tim Duzmal
Carolyn Gold

Greg Hjertager
Jeff Kafer

Peter Kugler
Matt Shimabuku

Sarah Stewart
John Thomas

Randy Wood
Brian Yu

SQUADRA SDE
Mark Amos

PROGETTAZIONE
Direttore

progettazione
William Hodge

Direttori ideazione
principale

Chris Esaki
Thomas Zuccotti

Direttore ideazione
senior

Josh Atkins

Ideazione
addizionale

Stephen McLaughlin

GRAFICA
Direttore artistico

Jonas Norberg

Direttore artistico
senior

Kevin Brown

Direttore grafica
Kiki Wolfkill

Grafica addizionale
Doug McBride
Michael Cahill

Jeff McCrory
Ryan Wilkerson

Montaggio video
Curtis Neal

Assistenti montaggio video
Aaron Bear
Colin McLoughlin

Audio
Responsabile

progettazione audio
Ken Kato

Progettista audio
Keith Sjoquist

Direttore audio
senior

Guy Whitmore

TESTING
Responsabile testing

Kyle Shannon

Squadra testing Core
Brandon Anthony

Brett Dupree

Tim Duzmal
Carolyn Gold

Greg Hjertager
Jeff Kafer

Peter Kugler
Matt Shimabuku

Sarah Stewart
John Thomas

Randy Wood
Brian Yu

SQUADRA SDE
Mark Amos

PROGETTAZIONE
Direttore

progettazione
William Hodge

Direttori ideazione
principale

Chris Esaki
Thomas Zuccotti

Direttore ideazione
senior

Josh Atkins

Ideazione
addizionale

Stephen McLaughlin

GRAFICA
Direttore artistico

Jonas Norberg

Direttore artistico
senior

Kevin Brown

Direttore grafica
Kiki Wolfkill

Grafica addizionale
Doug McBride
Michael Cahill

Jeff McCrory
Ryan Wilkerson

Teresa Meester
Barbara Schmid
Jessica Yamanaka

AMMINISTRAZIONE
BIOWARE/ PANDEMIC

Direttore esecutivo
Greg Richardson

VP tecnologia e
consigliere
produzione

David O'Connor

Assistente/Reception
Lynette Farriot

Sviluppo commerciale
Mark Spenner

Finanza
Jim Johnson
Kerman Lau

Risorse umane
Roberta Rigai

Sistemi informatici
Chad Billingsley

Affari legali
Cl Prober

Marketing
Jillian Goldberg
Dave Rosen

PROGETTAZIONE
Direttore

progettazione
William Hodge

Direttori ideazione
principale

Chris Esaki
Thomas Zuccotti

Direttore ideazione
senior

Josh Atkins

Ideazione
addizionale

Stephen McLaughlin

GRAFICA
Direttore artistico

Jonas Norberg

Direttore artistico
senior

Kevin Brown

Direttore grafica
Kiki Wolfkill

Grafica addizionale
Doug McBride
Michael Cahill

Jeff McCrory
Ryan Wilkerson

Montaggio video
Curtis Neal

Assistenti montaggio video
Aaron Bear
Colin McLoughlin

Audio
Responsabile

progettazione audio
Ken Kato

Progettista audio
Keith Sjoquist

Direttore audio
senior

Guy Whitmore

TESTING
Responsabile testing

Kyle Shannon

Squadra testing Core
Brandon Anthony

Brett Dupree

Tim Duzmal
Carolyn Gold

Greg Hjertager
Jeff Kafer

Peter Kugler
Matt Shimabuku

Sarah Stewart
John Thomas

Randy Wood
Brian Yu

SQUADRA SDE
Mark Amos

PROGETTAZIONE
Direttore

progettazione
William Hodge

Direttori ideazione
principale

Chris Esaki
Thomas Zuccotti

Direttore ideazione
senior

Josh Atkins

Ideazione
addizionale

Stephen McLaughlin

GRAFICA
Direttore artistico

Jonas Norberg

Direttore artistico
senior

Kevin Brown

Direttore grafica
Kiki Wolfkill

Grafica addizionale
Doug McBride
Michael Cahill

Jeff McCrory
Ryan Wilkerson

Montaggio video
Curtis Neal

Assistenti montaggio video
Aaron Bear
Colin McLoughlin

Audio
Responsabile

progettazione audio
Ken Kato

Progettista audio
Keith Sjoquist

Direttore audio
senior

Guy Whitmore

TESTING
Responsabile testing

Kyle Shannon

Squadra testing Core
Brandon Anthony

Brett Dupree

Tim Duzmal
Carolyn Gold

Greg Hjertager
Jeff Kafer

Peter Kugler
Matt Shimabuku

Sarah Stewart
John Thomas

Randy Wood
Brian Yu

SQUADRA SDE
Mark Amos

PROGETTAZIONE
Direttore

progettazione
William Hodge

Direttori ideazione
principale

Chris Esaki
Thomas Zuccotti

Direttore ideazione
senior

Josh Atkins

Ideazione
addizionale

Stephen McLaughlin

GRAFICA
Direttore artistico

Jonas Norberg

Direttore artistico
senior

Kevin Brown

Direttore grafica
Kiki Wolfkill

Grafica addizionale
Doug McBride
Michael Cahill

Jeff McCrory
Ryan Wilkerson

Montaggio video
Curtis Neal

Assistenti montaggio video
Aaron Bear
Colin McLoughlin

Audio
Responsabile

progettazione audio
Ken Kato

Progettista audio
Keith Sjoquist

Direttore audio
senior

Guy Whitmore

TESTING
Responsabile testing

Kyle Shannon

Squadra testing Core
Brandon Anthony

Brett Dupree

Tim Duzmal
Carolyn Gold

Greg Hjertager
Jeff Kafer

Peter Kugler
Matt Shimabuku

Sarah Stewart
John Thomas

Randy Wood
Brian Yu

SQUADRA SDE
Mark Amos

PROGETTAZIONE
Direttore

progettazione
William Hodge

Direttori ideazione
principale

Chris Esaki
Thomas Zuccotti

Direttore ideazione
senior

Josh Atkins

Ideazione
addizionale

Stephen McLaughlin

GRAFICA
Direttore artistico

Jonas Norberg

Matthew Call
Eric Lee
Justin McBride

Dan Price
Brant Schweigert

Capi squadra riserve
Craig Marshall
Mark McAllister

Tester di riserva
Adam Wojewidka

Alex Gray

Amanda Robinson

Bob Mowery

Brandon McCarry

Brandt Massman

Brian Noonan

Bryce Pinkston

Cahlan Lee

Chad Hale

Chris Burke

Corigan Bemis

Craig Prothman

David Foster

David Hoar

Devin Prutsmann

Devon Carver

Doug Gorman

Eric Anderson

Ja Tsang

Jakob Pederson

Jason Hall

Jeff Carmon

Jeff Hines

Jennifer Wilson-Parenti

Jeremy Powers

John Thomas

Jordan Harrison

Josh Hansen

Josh McCullough

Josiah Colborn

Kart McLain

Kevin Sherard

Kyle Jacobsen

SUPPORTO TECNICO

	PSS*	TTY**
Australia	1 800 555 741	1 800 555 743
Österreich	0800 281 360	0800 281 361
Belgique/België/Belgien	0800 7 9790	0800 7 9791
Česká Republika	800 142365	
Danmark	80 88 40 97	80 88 40 98
Suomi/Finland	0800 1 19424	0800 1 19425
France	0800 91 52 74	0800 91 54 10
Deutschland	0800 181 2968	0800 181 2975
Ελλάδα	00800 44 12 8732	00800 44 12 8733
Magyarország	06 80 018590	
Ireland	1 800 509 186	1 800 509 197
Italia	800 787614	800 787615
Nederland	0800 023 3894	0800 023 3895
New Zealand	0508 555 592	0508 555 594
Norge	800 14174	800 14175
Polska	00 800 4411796	
Portugal	800 844 059	800 844 060
Россия	8 (800) 200-8001	
España	900 94 8952	900 94 8953
Slovensko	0800 004 557	
Sverige	020 79 1133	020 79 1134
Schweiz/Suisse/Svizzera	0800 83 6667	0800 83 6668
South Africa	0800 991550	
UK	0800 587 1102	0800 587 1103

***PSS** – Product Support Services; Produkt-Supportservices; Services de Support Technique; Produktsupporttjenester; Tuotetuki; Produktsupport; Υπηρεσία υποστήριξης πελατών; Supporto tecnico; Serviço de Apoio a Clientes; Servicio de soporte técnico; Serviços de Suporte ao Produto; Služby podpory produktov; Dział wsparcia technicznego produktu; Műszaki terméktámogatás; Služby produktovje podpory; Службы поддержки продуктов.

****TTY** – Text Telephone; Texttelefon; Service de télécommunications pour les malentendants; Teksttelefon; Teksttelefon; Τηλέφωνο κειμένου; Texttelefon; Trasmissione telefonica di testo; Linha especial para dispositivos TTD (telecomunicações para deficientes auditivos); Teléfono de texto.

Per ulteriori informazioni, visita il nostro sito Web: www.xbox.com

Le informazioni contenute nel presente documento, inclusi URL e riferimenti ad altri siti web, sono soggette a modifiche senza preavviso. Laddove non sia specificato diversamente, tutte le compagnie, le organizzazioni, i prodotti, i domini, gli indirizzi e-mail, i logo, le persone, le località e gli eventi descritti qui sono immaginari, senza alcuna associazione esplicita o implicita a compagnie, organizzazioni, prodotti, domini, indirizzi e-mail, logo, persone, località o eventi reali. Il rispetto delle leggi vigenti in materia di copyright è responsabilità dell'utente. Fermi restando tutti i diritti coperti da copyright, questo documento (per intero o in una sua parte) non può essere riprodotto, conservato o introdotto in un archivio oppure trasmesso in qualsiasi forma o con qualsiasi mezzo (in formato elettronico, meccanico, su fotocopia, come registrazione, ecc.) o per qualsiasi altro scopo senza un'esplicita autorizzazione scritta di Microsoft Corporation.

Microsoft e BioWare Corp. potrebbero avere brevetti, domande di brevetto, marchi, copyright o altri diritti di proprietà intellettuale inerenti al contenuto del presente documento. A eccezione di quanto espressamente stabilito in un accordo di licenza scritto da parte di Microsoft e BioWare Corp., il possesso del presente documento non fornisce alcuna licenza su tali brevetti, domande di brevetto, marchi, copyright o altri diritti di proprietà intellettuale.

I nomi delle società e dei prodotti menzionati possono essere marchi dei rispettivi detentori.

La copia, l'analisi del codice sorgente, la trasmissione, l'esecuzione in pubblico, il noleggio, l'utilizzo a pagamento o l'elusione della protezione contro la copia sono severamente proibiti.

Sviluppato da BioWare Corp. per Microsoft Corporation.

Mass Effect, Copyright 2003-2007 BioWare Corp. Tutti i diritti riservati. BioWare Corp., il logo BioWare Corp., BioWare, il logo BioWare, Mass Effect e il logo Mass Effect sono marchi di BioWare Corp. negli Stati Uniti e/o in altri paesi.

Porzioni © 2007 Microsoft Corporation. Tutti i diritti riservati. Microsoft, il logo Microsoft Game Studios, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE e il logo Xbox sono marchi del gruppo Microsoft.

Unreal® Engine, Copyright 1998-2007, Epic Games, Inc. Tutti i diritti riservati. Unreal® è un marchio registrato di Epic Games, Inc. Porzioni © 2007 Scaleform Corporation.

Interactive Spatialized Audio Composition Technology (ISACT™): Copyright © Creative Technology Ltd. ISACT è un marchio di Creative Technology Ltd negli Stati Uniti e/o in altri paesi.

Prodotto su licenza di Dolby Laboratories. Utilizza Bink Video.

© Copyright 1997–2007 di RAD Game Tools, Inc.